

ec::Shader

- + Shader()
- + ~Shader()
- + bind()
- + unbind()
- + glGetUniformLocation()
- + getProgram()
- + setUniforms()
- + setBool()
- + setBool()
- + setInt()
- + setInt()
- + setFloat()
- + setFloat()
- + setDouble()
- + setDouble()
- + setVec2()
- + setVec2()
- + setVec3()
- + setVec3()
- + setVec4()
- + setVec4()
- + setMat2()
- + setMat2()
- + setMat3()
- + setMat3()
- + setMat4()
- + setMat4()
- * setBool()
- * setBool()
- * setInt()
- * setInt()
- * setFloat()
- * setFloat()
- * setDouble()
- * setDouble()
- * setVec2()
- * setVec2()
- * setVec3()
- * setVec3()
- * setVec4()
- * setVec4()
- * setMat2()
- * setMat2()
- * setMat3()
- * setMat3()
- * setMat4()
- * setMat4()